

Ombres d'Esteren

Feuille de Personnage

Nom: **Terak**

Joueur: **Rule**

Sexe: **H** Âge: **27** Peuple: **Ossag**

Métier: **Chevalier lame du Temple**

Description: **Grand personnage aux traits connu des Ossag**

Voies

Combativité: **4**

Empathie: **1**

Créativité: **3**

Raison: **2**

Idéal: **5**

Avantages

Allié mentor

Endurant

Fort x2

Désavantages

Ennemi

État de santé

Bon 00000

Moyen -1 00000

Grave -2 0000

Critique -3 0000

Agonie 0



Vigueur: **10**

Survie: **3**

Domaines & Disciplines

Artisanat

OOOOO+(CRÉA:3)

Bonus: Malus:

Disc:

Disc:

Disc:

Combat au C.

●●●●●+(COMB:4)

Bonus: +2 Malus:

Disc: Épées **6**

Disc:

Disc:

Discretion

OOOOO+(EMP:1)

Bonus: Malus:

Disc:

Disc:

Disc:

Érudition

OOOOO+(RAI:2)

Bonus: Malus:

Disc:

Disc:

Disc:

Magience

OOOOO+(RAI:2)

Bonus: Malus:

Disc:

Disc:

Disc:

Milieu Naturel

OOOOO+(EMP:1)

Bonus: Malus:

Disc:

Disc:

Disc:

Mys. Demorthèn

OOOOO+(EMP:1)

Bonus: Malus:

Disc:

Disc:

Disc:

Occultisme

OOOOO+(RAI:2)

Bonus: Malus:

Disc:

Disc:

Disc:

Perception

OOOOO+(RAI:2)

Bonus: Malus:

Disc:

Disc:

Disc:

Prière

●●●●●+(IDÉ:5)

Bonus: Malus:

Disc: Miracles **7**

Disc: Recueillement **6**

Disc:

Prouesses

●●●●●O+(COMB:4)

Bonus: +3 Malus:

Disc:

Disc:

Disc:

Relation

●●●●●O+(EMP:1)

Bonus: Malus:

Disc:

Disc:

Disc:

Représentation

OOOOO+(CRÉA:3)

Bonus: Malus:

Disc:

Disc:

Disc:

Science

OOOOO+(RAI:2)

Bonus: Malus:

Disc:

Disc:

Disc:

Tir & Lancer

●OOOO+(COMB:4)

Bonus: +2 Malus:

Disc:

Disc:

Disc:

Voyage

●OOOO+(EMP:1)

Bonus: Malus:

Disc:

Disc:

Disc:



Armes

Épée longue dom : 3
 _____ dom :
 _____ dom :
 _____ dom :
 _____ dom :

Potentiel : 2

Attitudes de combat

CàC/Tir

- ⊕ Standard
Att : 11/7 Def : 8 Rap : 5
- ⊕ Offensive
Att : 13/9 Def : 6 Rap : 5
- ⊕ Défensive
Att : 9/5 Def : 10 Rap : 5
- ⊕ Rapide
Att : 11/7 Def : 6 Rap : 7
- ⊕ Mouvement
Att : 0/0 Def : 10 Rap : 5

Défense :

00000 00000

Rapidité :

00000

Armures :

- Cotte de mailles (3)
- Heaume (0)
- Pavois du temple (1)



Équipement

- Épée courte (2dmg)
- Torche
- Silex (3)
- Tente
- Duvet
- Pendentif du Temple
- Journal de quête

Trésor

- 0  Braise
- 0  Azur
- 0  Givre

Objets précieux

Artefact

Arts de combat

Ressources

00000 00000 00000
 00000 00000 00000
 00000 00000 00000

Rindath

Score : 8 / 8



Ogham :



Exaltation

Score : 20 / 20



Miracles majeurs :

Vision des limbes (s□me la peur)

Miracles mineurs :

Cantique (augmente DEF),
 Châtiment (cause des
 DMG)(...)

Flux



Flux minéral

00000 00000 00000

Flux végétal

00000 00000 00000

Flux organique

00000 00000 00000

Flux fossile

00000 00000 00000



Lieu de naissance : Gwidre - Forêt des Murmures - Urbain

🌀 Histoire

Classe sociale : Clerge

Revers : Rumeur - Maladie - Chance

Terak est né deux fois, oui deux fois...Sa première naissance est oublié de tous, sa seconde, seul lui et ses mentors de Gwidre la connaisse, en effet, Terak à été retrouvé par des Templiers en pleine forêt des murmures alors que c'était un nourrisson. Il a été élevé dans les ordres afin de devenir leur arme, oui une arme, car les origines de Terak sont flagrantes, il était un Ossag. Désormais il ne vit que pour le temple, et est prêt à réprimander sévèrement de part sa force les infidèles du royaume entier.

🌀 Santé mentale

Résistance mentale : 10

	Équilibre	Symptôme	Syndrome	Folie
TRAUMA :	○○○○○	○○○○○	○○○○○	○○○○○
Endurcissement :	○○○○○	○○○○○	○○○○○	○○○○○

Désordre : *Mysticisme*

Acc./Aff. :

Séquelles :

Aptitude Spé. :



🌀 Personnalité

Conscience : 7

Instinct : 7

Orientation : *Instinctive*

Traits de caractère : *Qualité : Incorruptible*

Défaut : Fanatique

🌀 Travers

Passion : 4

Subversion : 3

Émotivité : 1

Doute : 2

Culpabilité : 5

🌀 **Points d'Expérience :** Reste : 15 Total : 175

Faits marquants : Elevé dans le but de devenir une machine du Temple. Se permet de punir à son bon vouloir les infidèles allant même à sévèrement punir les gens bons ne partageant pas forcément la religion du Temple.

